

I Nordic Youth Trophy U12 år 2024 ska spelarna vara födda år 2012 eller senare. I vissa fall kan dispenser tillåtas efter ansökan från den aktuella föreningen.

Selectlag är ej tillåtet. Kombinationslag kan tillämpas efter att den aktuella föreningen gjort en ansökan om kombinationslag och fått godkänt från tävlingsledningen.

## **MATCHGENOMFÖRANDE**

### **Regel 1 - Lag**

#### **1.1 Spelare**

Lagen spelar med tre (3) utespelare och en (1) målvakt. Vid tillfälle där målvakt saknas ska alternativa målburar användas. Spelas matchen utan målvakt så spelar lagen med tre (3) utespelare - målvakt kan inte ersättas med extra utespelare.

#### **1.2 Ledare**

Varje lag ska ha minst en ledare per spelplan som ansvarar för sina spelare. Ledaren ansvarar även för att sargen återplaceras om den hamnar ur läge.

#### **1.3 Spelarbyte**

Ledare för lagen ansvarar för att spelarbyten genomförs under pågående spel. Spelare får inte hoppa in på banan förrän spelaren från banan har klivit in i bytesområdet.

### **Regel 2 - Matchledare (Domare)**

#### **2.1 Matchledaren**

Arrangerande förening ska utse en (1) licensierad ungdomsdomare för varje match (= totalt två (2) domare per matchtillfälle i schemat).

#### **2.2 Matchledarens uppgifter och ansvar**

Matchledaren ansvarar för att regler och riktlinjer för matchspel följs. Matchledaren ansvarar också för att sköta kontakten med lagens ledare och den andra matchledaren om något inträffar under matchens gång.

#### **2.3 Matchledarens utrustning**

Varje matchledare ska vara utrustad med:

- Visselpipa
- Domartröja
- Hjälmskydd med visir
- Skridskor

**Extra puckar får gärna ligga på målburarna för att snabbt komma igång igen om en puck hamnar ur spel.**

## **Regel 3: Speltid**

### **3.1 Tidtagning**

Samma matchklocka används för båda smålagsmatcherna. Rullande tid.

### **3.2 Speltid**

Varje matchtillfälle i spelschemat omfattar 2x15 minuters matchspel. Varje period spelas två (2) stycken smålagsmatcher i respektive zon (1/3 av helplan). I pausen byter bortalagets smålag zon.

### **3.3 Signaler vid start och stopp**

Matcherna spelas med fria byten och signal ska därför endast ljuda vid start och slut för respektive period.

### **3.4 Övriga händelser**

Speltiden ska normalt rulla fritt och stoppas enbart under pågående matchspel om:

- En större skada uppstår
- Ett större anläggningsproblem uppstår

## **Regel 4: Start av spel**

### **Generellt**

När spelet startas upp är målet att komma igång så snabbt och säkert som möjligt. Spelet ska startas antingen genom:

- **Nedsläpp:** Två spelare ställer upp mot varandra för ett nedsläpp vid mittpunkten. Resterande spelare ska befinna sig bakom sin lagkamrat tills dess att nedsläpp skett. Ett synkroniserat nedsläpp sker genom att matchledaren räcker upp handen när spelarna är redo och genomför nedsläpp när ljudsignalen ljuder.
- **Uppstart:** Matchledaren använder en ny puck som läggs i någon av dropprutorna (bakom något av målen).

### **4.1 Efter mål**

Vid mål blåser matchledaren i visselpipan. Laget som gjort mål rör sig omedelbart mot sitt eget mål. Målvakten tar ut pucken från målet och spelar igång pucken genom att passa en medspelare. När pucken når en av utespelarna får motståndarna träda in i spelet igen.

#### **4.2 Efter målvaktsblockering**

Om målvakten blockerar pucken blåser matchledaren i sin visselpipa. Det anfallande laget rör sig omedelbart tillbaka mot sitt eget mål. Målvakten tar ut pucken från målet och spelar igång pucken genom att passa en medspelare. När pucken når en av utespelarna får motståndarna träda in i spelet igen.

#### **4.3 Efter stopp för förseelse**

När en spelare fått en tillsägelse på grund av en ojust förseelse (regelbrott) ska en jaktstraff\* tilldelas icke-felande lag. Om signal för matchslut ljuder så läggs en vanlig straff innan matchen avslutas.

\***Jaktstraff:** Straffläggaren står med pucken på mittpunkten och resterande spelare står bredvid målet bakom straffläggaren. På matchledarens signal startar straffläggaren sitt straffslag och resterande spelare får börja åka. Missas straffen fortgår spelet. Vid mål startas matchen upp igen på samma sätt som vid vanligt mål. I matcher där målvakt inte används genomförs jaktstraffen genom ett skott från mittpunkten. I övrigt samma förfarande.

#### **4.4 Puck utanför banan**

Om pucken hamnar utanför banan genomförs **uppstart** för laget som inte orsakade att pucken hamnade utanför banan. Om matchledaren inte kan avgöra vilket lag som orsakade att pucken hamnade utanför banan genomförs **nedsläpp** (utan ljudsignal). Om pucken hamnar i skyddsnätet men studsar tillbaka på banan kan spelet fortsätta utan åtgärd.

#### **4.5 Övriga stopp**

Om spelet stoppas av någon annan än ovan givna anledningar startas spelet upp genom **nedsläpp**.

### **Regel 5: Fysisk kontakt**

Fysisk kontakt och närkampsspel regleras på samma sätt som i Svenska Ishockeyförbundets "Spelregler för ishockey". Fysisk kontakt ska dock enbart användas och uppmuntras användas på ett säkert sätt och för återerövring av pucken.

## **Regel 6: Åtgärder vid otillåten fysisk kontakt/olämpligt uppträdande**

En spelare som använder sig av otillåten fysisk kontakt, spelar på ett farligt eller oaktsamt sätt eller som genom uppförande och språkbruk inte efterlever fair-play och respekt ska ges en tillsägelse i direkt anslutning till att förseelsen skett med anledning att hjälpa spelaren handla rätt. Spelet blåses av och matchledaren ger spelaren en förklarande tillsägelse, gärna i samråd med spelarens egen ledare. Icke-felande lag tilldelas en jaktstraff\*.

\***Jaktstraff:** Straffläggaren står med pucken på mittpunkten och resterande spelare står bredvid målet bakom straffläggaren. På matchledarens signal startar straffläggaren sitt straffslag och resterande spelare får börja åka. Missas straffen fortgår spelet. Vid mål startas matchen upp igen på samma sätt som vid vanligt mål. I matcher där målvakt inte används genomförs jaktstraffen genom ett skott från mittpunkten. I övrigt samma förfarande.

Det är matchledaren som avgör huruvida en spelare handlar på ett sätt som är otillåtet eller olämpligt och som ansvarar för att spelare som upprepade gånger spelar med otillåtna medel eller uppträder olämpligt trots tillsägelser tas bort från matchen.

## **Regel 7: Mål**

### **7.1 Godkänt mål**

Matchledaren ska döma mål om en spelare, med sin klubba, spelat pucken över mållinjen eller på ett omedvetet sätt styrt pucken i mål.

### **7.2 Ej godkänt mål**

Ett mål kan inte godkännas om:

- Spelaren använder klubban över axelhöjd.
- Spelaren påverkar eller tar fysisk kontakt med målvakten.
- Spelaren medvetet använder något annat än sin klubba för att göra mål.
- Målburen är ur sitt läge.

## **Kommentar till tävlingsreglerna**

Anledningen till att reglerna finns är för att matchspelet ska genomföras på ett säkert sätt och är ett sätt för spelarna att lära sig reglerna för ishockey. Förklara gärna för spelarna när och om de ifrågasätter exempelvis ej godkända mål eller dylikt. Kom också ihåg att även matchledarna är under utbildning.